

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Media merupakan alat perantaraan yang menjadi penghubung di antara pemilik media dan sasaran (orang ramai). Peranan media amat penting untuk menyampaikan pelbagai bentuk maklumat seperti pendidikan, kebudayaan, ekonomi, hiburan dan berita. Walau bagaimanapun, sejak kebelakangan ini media banyak menyiarkan rancangan yang berbentuk mistik, kisah-kisah jenayah, cara hidup yang liar dan program-program hiburan yang tidak bersesuaian dengan budaya hidup masyarakat negara kita. Program-program ini ditayangkan oleh semua saluran media sama ada televisyen, empayar internet, media interaktif, akhbar, buku, majalah dan artikel. Program-program televisyen pula berlumba-lumba menyajikan tayangan yang paling panas dan ganas yang sukar dijangkau oleh pemikiran untuk menarik perhatian penonton. Fenomena ini dikatakan menjadi sebab kepada menularnya budaya ganas dan langsung yang diadaptasi dalam kalangan penonton sama ada orang dewasa, remaja mahu pun kanak-kanak (Mallick, 1996).

Menurut laporan Bahagian Jenayah dan Keganasan di Amerika, pada tahun 2001 terdapat lebih 20,000 kes pembunuhan, 75,000 kes rogol dan 600,000 kes penyerangan fizikal yang berlaku dalam masa setahun (Taylor, PePlau dan Sears, 2001). Pakar-pakar psikologi telah membuat banyak kajian dan mendapati pendedahan kepada kelangsangan dalam media merupakan antara sebab utama mengapa keadaan ini berlaku. Dalam beberapa tahun kebelakangan ini pengkaji mendapati perlakuan delinkuan yang terdapat dalam televisyen dan video menjadi pemangkin dalam meningkatkan tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar (Pennel dan Browne, 1999). Keganasan dalam media juga meningkatkan rangsangan

dan menyebabkan seseorang itu hilang kawalan semasa berada dalam dunia yang nyata (Anderson dan Dill, 2000). Kajian ini juga menyebut golongan pelajar merupakan golongan yang paling ramai terlibat dengan tingkah laku langsung kesan dari pendedahan berulang tingkah laku ini dalam media (Pennel dan Browne, 1999).

Menurut Stein dan Friderich (1972), pelajar-pelajar agresif yang menonton filem-filem ganas dalam media mempunyai kecenderungan untuk bertingkah laku agresif berbanding dengan mereka yang tidak menyaksikannya. Kajian ini membuktikan bahawa menonton kelangsangan dalam media telah menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif. Kajian ini juga mendapati melalui pemerhatian ke atas tingkah laku orang lain yang langsung, ia boleh mengubah tingkah laku pelajar agresif untuk bertindak langsung, walau pun dalam kes-kes tertentu orang lain tersebut tidak berniat langsung untuk mempengaruhinya. Kewujudan kesan pemodelan yang kuat dalam media juga boleh mempengaruhi sikap, emosi dan tingkah laku pelajar agresif untuk bertingkah laku langsung, walau pun pengaruh itu berlaku hanya melalui pendedahan terhadap tindakan-tindakan orang lain (Stein dan Friderich, 1972).

Eron (1982), dalam kajiannya mengenai kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar telah menyatakan pelajar-pelajar agresif lebih mudah dipengaruhi oleh adegan-adegan ganas dalam media berbanding pelajar-pelajar yang *normal*. Perkara ini berlaku kerana pelajar-pelajar agresif telah pun mempunyai ciri-ciri keagresifan dalam diri mereka dan bila mereka menonton kelangsangan dalam media, tingkah laku langsung akan mudah tercetus secara fizikal verbal dan nonverbal. Kajian Eron (1982) juga mendapati pelajar-pelajar agresif yang kerap menonton media yang langsung lebih cenderung bertingkah laku agresif kerana terpengaruh dengan model-model langsung yang mereka tonton.

Keadaan ini menyebabkan remaja, khususnya pelajar-pelajar agresif di sekolah-sekolah menengah sering menghadapi masalah dalam membentuk identiti sendiri dan jati diri kerana sentiasa terdedah dengan situasi kelangsangan (Ma'rof,

2001). Remaja merupakan golongan yang belum matang dalam kehidupan dan masih dalam proses membentuk personaliti diri. Oleh itu, mereka mudah terpengaruh dengan aksi kelangsangan kerana mereka merupakan golongan yang paling ramai dan banyak menggunakan media sama ada untuk mencari maklumat positif atau negatif (Ma'rof, 2001).

Berdasarkan kepada beberapa dapatan kajian di atas, dapatlah disimpulkan bahawa kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar merupakan satu masalah serius yang berlaku ketika ini. Masalah ini perlu dibendung dengan segera supaya kelangsangan dalam media tidak membawa kesan yang negatif dalam diri pelajar-pelajar pada masa kini dan akan datang.

1.2 Latar Belakang Masalah

Menurut Orestes (2002), kelangsangan dalam media merupakan masalah utama yang mengancam keharmonian kehidupan berkeluarga. Menurutnya lagi, media banyak menyebarkan fahaman seks yang keliru, pornografi, pornoaksi, kekerasan, keganasan melampau dan kehidupan yang liar (menyimpang dari budaya dan agama). Beliau juga mendapati, kesan daripada pengaruh media yang tidak bertanggungjawab menyebabkan standard moral remaja di Asia semakin merosot iaitu 20% remaja terlibat dengan perzinaan, 24% terlibat dengan pornografi dan pornoaksi, 21% seks sebelum nikah dan 35% kes juvana. Semua perkara ini akan menyebabkan remaja semakin bermasalah dan melibatkan masalah pelanggaran disiplin di sekolah yang amat ketara.

Menurut Amir Hassan Dawi (2002), filem, surat khabar, majalah, novel, buku, internet, media interaktif dan televisyen yang menonjolkan budaya kuning telah menimbulkan masalah dalam perubahan tingkah laku fizikal, verbal, nonverbal, antisosial dan jenayah dalam kalangan pelajar. Beliau melaporkan bahawa babak

ganas dan aksi seks yang ditonton dalam media akan menjadikan fikiran remaja keras dan rakus. Beliau juga menyatakan perkara ini tidak dapat dinafikan kerana rata-rata mereka berusia di antara 12 hingga 20 tahun iaitu satu tahap umur yang dianggap masih mentah. Pada tahap ini pelajar-pelajar mudah dirangsang kerana mereka berada dalam proses perubahan ke alam baligh. Oleh itu mereka akan menggunakan maklumat kelangsangan yang diadaptasi melalui media untuk diamalkan dalam tingkah laku seharian mereka.

Kelangsangan dalam media juga menimbulkan masalah peniruan tingkah laku yang kronik dalam kalangan pelajar agresif (Ralph, 1999). Menurutnyanya, ketika ini banyak tingkah laku langsung dan liar yang ditayangkan di dalam media dengan mudah mempengaruhi dan ditiru oleh golongan kanak-kanak dan remaja. Perkara ini menjadi lebih buruk lagi apa bila ibu bapa dengan sengaja menjadikan media sebagai tempat untuk mengelakkan diri dari mendidik anak-anak kerana faktor keletihan, kerjaya dan mencari sumber rezeki (Rogers, 1980). Oleh itu, pembentukan sahsiah anak-anak bergantung kepada bahan yang ditonton dan mudah didapati dalam media. Ini akan menyebabkan remaja menjadikan bahan tontonan sebagai medium untuk mempelajari sesuatu dan kemudiannya diamalkan dalam kehidupan. Kesannya, perlakuan langsung yang seronok dan sesuai dengan naluri remaja akan menjadi mekanisme utama sikap dan perangai remaja. Oleh itu, remaja akan menjadi lebih liar dan mudah terlibat dengan aktiviti langsung (Baron, 1973).

Kesan kelangsangan dalam media telah dikaji secara mendalam dan sistematik di negara-negara Barat sejak tahun 1970 an lagi. Penyelidikan tentang kelangsangan dalam media dan kesannya dalam kalangan remaja sekolah telah dijalankan di Amerika (William, 1978; Baumeister, 1989; O'Donnel, 1995 dan Baron dan Bryne, 1991). Hasil daripada kajian yang dijalankan oleh Baron dan Bryne (1991), telah menyebarkan lagi kajian tentang kelangsangan dalam media di negara-negara Barat dan juga di Asia. Laporan tentang kesan kelangsangan dalam media terhadap remaja sekolah semakin meningkat pada tahun-tahun kebelakangan ini (Berkowitz, 1993; Baron dan Richardson, 1994; Anderson, 1997; Green, 2001; Bushman dan Anderson, 2001; Nicholas, 2003 dan Douglas, 2004).

Kajian tentang kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar di Malaysia masih kurang dijalankan. Walau bagaimanapun, kajian yang telah dijalankan oleh Samsudin (2001), mendapati masalah tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar agresif kesan menonton kelangsangan dalam media memang telah lama wujud di Malaysia. Kajian beliau mendapati remaja merupakan golongan yang paling banyak menggunakan media iaitu 21.3 hingga 22 jam seminggu dan terlalu meminati filem-filem yang bercorak ganas, berahi, mendebarkan, cemas, peperangan, pembunuhan, mistik dan sukan lasak. Kesan dari pendedahan yang terlalu lama melalui media akan menyebabkan pelajar menjadi golongan yang paling aktif untuk meniru dan melakukan adegan kelangsangan yang dilihat dari media (Samsudin, 2001).

Kelangsangan dalam media telah menimbulkan masalah tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar agresif tanpa mengira jantina (Anderson, 2003). Perlakuan langsung dalam kalangan pelajar lelaki lebih kerap berlaku berbanding dengan pelajar perempuan (Baron dan Bryne, 1991). Dapatan kajian oleh sarjana Barat lain juga menunjukkan remaja lelaki lebih banyak bertingkah laku langsung berbanding remaja perempuan kesan menonton media yang langsung. Ini kerana faktor pengiktirafan dan ganjaran yang menganggap pelajar lelaki mempunyai bentuk fizikal yang kuat dan dianggap sebagai pembela (*hero*) golongan wanita (Robert dan Donn, 2000). Wanita pula dilihat bertingkah laku langsung dalam bentuk aksi nonverbal dan verbal kesan menonton kelangsangan dalam media (Robert dan Donn, 2000).

Para penyelidik telah mengemukakan beberapa definisi mengenai tingkah laku langsung. Secara umumnya, tingkah laku langsung boleh ditakrifkan sebagai suatu perbuatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mencederakan orang lain, individu itu sendiri atau pun objek di sekelilingnya. Tingkah laku langsung ini mesti disertai dengan niat untuk mencederakan orang lain dan sebarang tindakan yang langsung tetapi tidak disertai dengan niat untuk mencederakan orang lain atau objek di sekelilingnya dianggap bukan tingkah laku langsung (Baron dan Bryne, 1991).

Menonton kelangsangan dalam media secara berterusan dan berulang telah menimbulkan masalah meningkatkan kecenderungan remaja untuk menjadi pelaku atau meniru perbuatan langsung hingga ke tahap yang membimbangkan (Crick dan Dodge, 1995). Para pelajar didapati mudah meniru perlakuan langsung yang ditayangkan dalam media kerana wujudnya ketidak seimbangan di antara identiti dan personaliti pelajar itu dengan media. Pelajar-pelajar agresif merupakan golongan pelajar remaja yang masih belum matang dalam kehidupan dan sedang mengalami perubahan fizikal dan biologi dalam diri mereka. Keadaan inilah yang menyebabkan pelajar mudah meniru pelbagai adegan, babak, situasi, aksi, model dan tingkah laku langsung yang terdapat dalam media (Crick dan Dodge, 1995).

Kelangsangan dalam media juga telah menimbulkan masalah yang negatif dalam kalangan remaja kerana didapati tingkah laku ini telah merangsang golongan remaja melakukan kesalahan juvana (Samsudin, 2002). Laporan muka hadapan akhbar yang bertajuk ‘Kerana *VCD* lucah, adik dirogol abang ke penjara’ membuktikan, kesan dari menonton *vcd* lucah telah menyebabkan 2 orang remaja lelaki telah merogol adik kandungnya sendiri yang berusia 17 tahun sebanyak 12 kali (Berita Harian, 8 Mac 2006). Remaja ini dalam kenyataannya mengakui kesan daripada menonton *vcd* (cakera padat video) lucah inilah yang menyebabkan mereka melakukan kelangsangan seks terhadap adik kandungnya sendiri.

Menurut kajian Sivamurugan (2004), beliau mendapati kesan menonton media yang langsung telah menimbulkan masalah peningkatan kes juvana dalam kalangan pelajar iaitu daripada 4,931 pada tahun 1994 kepada 5,562 pada tahun 2003, iaitu peningkatan sebanyak 13%. Menurutny lagi, kebelakangan ini pembabitan artis di dalam budaya penyelewengan agak ketara seperti Black Metal dan dadah. Walau bagaimanapun, terdapat ramai golongan remaja yang masih menjadikan artis ini idola mereka. Ini akan menyebabkan golongan remaja mudah meniru perlakuan negatif yang dilakukan oleh idola mereka. Begitu juga dengan kajian yang telah dijalankan oleh kumpulan pelajar Ijazah Pendidikan Moral, Universiti Islam Antarabangsa (2004) yang mengkaji mengenai Pola Laku Seks dalam kalangan pelajar dari tahun 1996 hingga 2004 (Kosmos, 15 Mac 2007).

Kumpulan pengkaji ini mendapati kesan menonton kelangsangan seks dalam media telah menyebabkan seramai 15 hingga 88.2 peratus pelajar-pelajar sekolah rendah dan menengah mengaku telah melakukan perbuatan menulis perkataan lucah, menunjuk isyarat lucah dan menyebut perkataan lucah. Dapatan kajian ini menunjukkan menonton kelangsangan dalam media telah menimbulkan masalah dalam pembentukan tingkah laku langsung dalam kalangan remaja.

Tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar-pelajar agresif di sekolah-sekolah menengah merupakan satu masalah yang perlu diberi perhatian oleh semua pihak yang terlibat dengan institusi pendidikan dan persekolahan. Masalah tingkah laku langsung perlu ditangani dengan sebaik mungkin supaya ianya tidak menjadi isu yang boleh mendatangkan kesan negatif dalam perkembangan akademik dan sahsiah pelajar. Masalah ini juga perlu diselesaikan dengan teliti supaya peranan sekolah sebagai pusat perkembangan ilmu dan jati diri pelajar tidak terjejas imej serta kredibilitinya.

1.3 Pernyataan Masalah

Kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar merupakan satu masalah yang semakin sukar untuk dibendung dalam masyarakat kita. Menurut kajian Bayley (1991), adegan keras dan ganas yang dipaparkan ini mencetuskan idea baru untuk remaja dan kanak-kanak mempelajari serta mempraktikkannya. Kajiannya juga menunjukkan, media menjadi punca utama pelajar mempelajari cara melakukan tingkah laku langsung kerana media merupakan peralatan yang amat penting dalam kehidupan remaja dan kanak-kanak pada masa ini.

Program-program langsung dalam media yang menggunakan pelbagai daya tarikan untuk menarik perhatian pelajar-pelajar agresif menontonnya tidak boleh dipandangan ringan. Kesan menonton pelbagai program yang langsung dalam media telah mewujudkan masalah meningkatnya kecenderungan melakukan tindakan

kekerasan dan perilaku negatif lainnya dalam kalangan remaja (Baron dan Bryne, 1991). Menurutnya lagi, ketika ini media memiliki potensi besar dalam mengubah sikap dan perilaku masyarakat terutama remaja yang relatifnya masih mudah terpengaruh dan dipengaruhi. Hasil penelitian para pengkaji menunjukkan bahwa paparan media elektronik dan cetak seperti televisyen, empayar internet, filem, majalah, akhbar dan buku boleh mempengaruhi tingkah laku langsung golongan remaja (Bushman dan Heusman, 2001).

Menonton dan membaca kelangsangan dalam media telah menyebabkan pelajar agresif bertingkah laku langsung dan ganas dalam aspek fizikal, verbal, nonverbal, antisosial dan permusuhan (Taylor, PePlau dan Sears, 1997). Dalam kajiannya, adegan dan situasi yang menyajikan kepelbagaian jenis kekerasan merupakan perkara lumrah dan menjadi wajib kepada media untuk dipaparkan. Di samping itu, banyak adegan keganasan yang diberikan ganjaran melalui watak hero atau heroin dalam media sama ada dengan moral, kekayaan, pangkat, seks dan sebagainya (Taylor, PePlau dan Sears, 1997). Bahkan budaya kekerasan ditonjolkan dalam menyelesaikan sesuatu masalah kerana ia lebih mencorakkan sesuatu cerita itu menjadi cemas dan mengasyikkan. Kesannya pelajar-pelajar agresif akan melakukan tingkah laku langsung kesan menonton kelangsangan dalam media untuk mendapatkannya pengiktirafan dan penghargaan.

Menurut Himmelweit (1958), De Four (1968), dan Belson (1978) mendapati, program televisyen dan buku cerita yang menyiarkan tingkah laku yang rakus, ganas dan kejam untuk dijadikan bahan tontonan amat dikesali. Perkara ini menimbulkan masalah apa bila remaja tertarik untuk melakukan tingkah laku langsung seperti yang ditonton dan dibaca. Kajiannya juga mendapati walau pun dengan menonton dan membaca cerita seram seperti '*Dracula*' dan '*Vampire*' golongan remaja dan kanak-kanak mudah menjadi takut tetapi mereka tetap suka menonton dan membaca rancangan tersebut.

Kajian yang dijalankan oleh William (1978), mendapati masalah tingkah laku langsung dalam kalangan remaja Amerika berpunca daripada menonton media yang langsung. Perlakuan nonverbal seperti isyarat lucah dengan tangan dan

ungkapan perkataan '*shit*' dan '*fuck you*' merupakan suatu perkara biasa yang dituturkan oleh para remaja Amerika. Dalam negara kita perkara ini belum benar-benar berakar umbi, namun ramai remaja telah mula terbiasa menunjukkan isyarat-isyarat lucah dengan tangan dan seringkali memaki rakannya dengan perkataan 'bodoh, sial dan celaka'. Semua perlakuan ini menunjukkan remaja banyak menerima pengaruh kelangsangan berpunca dari media dan mengamalkannya dalam kehidupan seharian.

Menurut kajian Schacter (2000), masalah pembaziran masa menonton dan membaca media merupakan perkara yang amat kronik dalam kalangan pelajar agresif dan kanak-kanak. Kajiannya mendapati pelajar-pelajar agresif di Amerika telah menghabiskan masa sebanyak 24 hingga 25 jam menonton dan membaca media yang langsung dan tidak sesuai untuk perkembangan diri mereka. Berdasarkan perkara ini, pelajar-pelajar agresif telah menjadi saksi kepada pelbagai adegan ganas dan langsung. Terdapat juga tingkah laku langsung yang dipaparkan melibatkan penggunaan senjata api sebagai jalan untuk menyelesaikan sesuatu masalah dan pelbagai skrip kelangsangan yang kronik. Kedaaan ini akan menyebabkan pelajar-pelajar agresif dalam jangka masa panjang mudah melibatkan diri dengan penggunaan kekerasan dan senjata api sebagai jalan penyelesaian Schacter (2000).

Kajian yang dijalankan oleh Bushman dan Anderson (2002), mendapati kesan bermain permainan video yang bercorak peperangan dan penggunaan senjata api menyebabkan pelajar-pelajar agresif mudah bertingkah laku langsung dan meningkatkan tingkah laku langsung kepada pelajar lain. Hasil kajian ini juga menunjukkan remaja yang paling kerap menonton dan membaca media yang langsung akan mudah terangsang dengan situasi kelangsangan dan menyebarkan skrip kelangsangan kepada orang lain.

Menurut Anderson dan Dill (2000), masalah tingkah laku langsung dalam kalangan remaja dan kanak-kanak banyak dipengaruhi oleh media. Adegan keganasan dalam media dengan mudah diterima dan dilakukan oleh remaja kerana mereka merupakan golongan yang suka belajar dan akan mudah mempelajari sesuatu sama ada yang positif atau negatif. Menurut Browne (1999), remaja merupakan

golongan yang mudah meniru tingkah laku orang lain kerana mereka sedang mempelajari cara untuk menyesuaikan diri dan bersosial dengan masyarakat. Kajian oleh Ling dan Thomas (1986) mendapati, selepas terdedah dengan pelbagai adegan langsung dalam media, remaja akan mudah untuk bertingkah laku agresif seperti menjerit, memanggil seseorang dengan gelaran yang buruk, memukul, bergaduh, merosakkan sesuatu dan membaling anak patung atau permainan.

Masalah pengaruh tayangan filem terhadap penonton didapati lebih bahaya khususnya yang mempunyai adegan aksi peperangan, seks dan pornografi. Beberapa kajian sarjana menunjukkan, perkelahian dan pornografi menjadi pemacu atau berperanan meningkatkan jumlah kekerapan dalam kejahatan seks dan tindakan antisosial lainnya (Mosher dan Katz, 1971). Laporan kajiannya juga menunjukkan berlakunya perubahan emosi, meningkatnya kadar keagresifan dalam tingkah laku remaja dan menurunnya kesopanan setelah menyaksikan kehebatan adegan '*combating*', seks yang erotik dan pornografi (Mosher dan Katz, 1971). Kajian Mosher dan Katz (1971) juga mendapati remaja berkeinginan melakukan tindakan langsung fizikal dan seksual setelah menonton filem aksi peperangan dan porno. Dalam kajiannya juga, mereka mendapati remaja yang menonton filem aksi peperangan dan seksual kurang berasa bersalah setelah melakukan kelangsangan. Kajian mereka juga mendapati banyak gejala kejahatan fizikal, emosi dan seksual yang dilakukan remaja Amerika terjadi kesan menonton filem aksi peperangan dan adegan porno di televisyen.

Menurut Potter (1999), kesan menonton dan membaca kelangsangan dalam media telah menyebabkan remaja bertingkah laku langsung ke tahap yang sangat kronik. Kajiannya berdasarkan peristiwa pada 20 April 1999, Eric Harris dan Dylan Klebold yang berlagak sebagai '*Rambo*' telah menggemparkan Columbine High School di Littleton, Colorado, Amerika Syarikat. Mereka telah menembak secara membuta-tuli, membunuh 13 pelajar dan mencederakan 23 orang pelajar yang lain. Menurut Potter, mereka melakukan tindakan ini tanpa mempunyai perasaan belas kasihan dan memikirkan apakah akibatnya. Apa yang difikirkan ialah mereka akan menjadi idola masyarakat kerana kehebatan melakukan aksi '*Rambo*' ini. Kejadian ini sungguh menggemparkan dan banyak pakar psikologi lain yang sependapat

dengan Potter dan menyatakan tayangan kekerasan di televisyen atau komputer (permainan dan internet) sebagai pemangkin tindakan kelangsangan dan telah meningkatkan kelangsangan ke tahap yang paling maksima dalam kalangan anak-anak remaja.

Berdasarkan perkara di atas, penyelidik akan mengkaji program-program dalam media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif, dan perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan. Kajian ini juga bertujuan untuk memastikan sama ada menonton kelangsangan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung. Kisah-kisah langsung yang kerap ditonton dan kekerapan masa menonton media dalam kalangan pelajar-pelajar agresif juga akan dikaji dalam kajian ini. Akhirnya, kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti tahap kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif kesan menonton kelangsangan dalam media.

1.4 Objektif Kajian

Objektif khusus kajian ini adalah untuk mengenalpasti;

- 1.4.1 program-program dalam media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif
- 1.4.2 perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program dalam media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan
- 1.4.3 sama ada menonton kelangsangan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung
- 1.4.4 kisah-kisah langsung dalam media yang kerap ditonton oleh pelajar-pelajar agresif dan kekerapan jumlah masa menonton media
- 1.4.5 tahap kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif kesan daripada menonton kelangsangan dalam media

1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif yang telah dinyatakan, persoalan-persoalan berikut cuba dijawab melalui kajian ini;

- 1.5.1 Apakah program-program dalam media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif?
- 1.5.2 Adakah terdapat perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program dalam media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan?
- 1.5.3 Adakah menonton kelangsangan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertindak laku langsung?
- 1.5.4 Apakah kisah-kisah langsung yang kerap ditonton oleh pelajar-pelajar agresif dan kekerapan jumlah masa menonton media?
- 1.5.5 Apakah tahap kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif kesan daripada menonton kelangsangan dalam media?

1.6 Hipotesis Kajian

Untuk menjawab persoalan kajian nombor 2, hipotesis kajian berikut dikemukakan;

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program dalam media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dengan pelajar-pelajar agresif perempuan.

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program dalam media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dengan pelajar-pelajar agresif perempuan.

Hipotesis kajian ini akan dikemukakan dalam bentuk hipotesis nol apabila ianya diuji untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut.

1.7 Rasional Kajian

Menonton program-program langsung dalam media tidak dapat dinafikan lagi merupakan satu masalah yang menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung (Pannel dan Browne, 1999). Dalam kajian ini penyelidik dapat memahami kesan menonton kelangsangan dalam media akan menyebabkan munculnya pelbagai masalah tingkah laku langsung terutamanya terhadap pelajar-pelajar agresif itu sendiri. Perkara ini juga akan memberikan kesan yang negatif terhadap perkembangan pelajar itu sendiri baik dari segi perkembangan jasmani, rohani, intelek dan emosi.

Masalah tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar agresif juga memberikan kesan terhadap sekolah khususnya dalam aspek mendisiplinkan pelajar-pelajar (Reich, 2000). Pelajar-pelajar agresif yang terpengaruh dengan kelangsangan dalam media akan melakukan tingkah laku langsung di sekolah dan ini akan membawa kepada masalah pelanggaran disiplin (Lang *et al.*, 1995). Oleh itu tugas guru menjadi lebih sukar kerana di samping mendidik mereka juga perlu menangani masalah kelangsangan yang ditimbulkan oleh pelajar-pelajar agresif kesan menonton kelangsangan dalam media.

Dalam kajian ini juga penyelidik dapat mengetahui sama ada menonton kelangsangan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung. Perkara ini amat penting untuk diketahui supaya dapat memberikan satu gambaran yang tepat tentang masalah kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar. Di samping itu penyelidik dapat mengetahui kisah-kisah langsung yang kerap ditonton dan kekerapan masa menonton media dalam kalangan pelajar-pelajar agresif.

Melalui kajian ini, penyelidik cuba mengenalpasti tahap kelangsangan dalam kalangan pelajar agresif kesan menonton media yang langsung. Pengetahuan tentang tahap tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar agresif kesan menonton media

yang langsung dapat memberikan satu gambaran yang jelas dan tepat tentang status masalah ini dalam lokasi yang dikaji.

Kajian ini diharap akan dapat memberi lebih kefahaman tentang masalah tingkah laku langsung pelajar di sekolah-sekolah menengah kepada semua pihak khususnya Kementerian Pelajaran Malaysia, guru-guru, ibu bapa dan pelajar sendiri. Gambaran dan kefahaman yang lebih menyeluruh perlu supaya program-program intensif dan intervensi dapat dirancang serta dilaksanakan dengan berkesan oleh pihak sekolah dan juga pihak-pihak yang berkaitan untuk mengatasi masalah ini.

1.8 Kepentingan Kajian

Hasil kajian ini dapat digunakan oleh pelbagai pihak khususnya pihak media kerajaan mahupun swasta dalam menentukan pemilihan isi kandungan rancangan supaya filem atau sebarang bentuk bahan tontonan yang mempunyai adegan kelangsangan dapat ditapis atau memilih filem yang mempunyai adegan langsung paling minima. Ini selaras dengan kehendak kerajaan untuk membentaras kegiatan kelangsangan dan keganasan di dalam negara. Ini bererti pihak media perlu memilih bahan tontonan yang sesuai dengan matlamat negara iaitu menuju negara maju dan rakyatnya mempunyai keperibadian yang tinggi.

Kajian ini juga dapat digunakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pelajaran Negeri, Pejabat Pelajaran Daerah dan sekolah untuk melihat pengaruh kelangsangan media dan kesannya terhadap tingkah laku pelajar. Oleh yang demikian, pihak yang terlibat dapat merancang lebih awal tentang pemilihan media yang sesuai dalam rancangan TV Pendidikan, literasi komputer dan pembelajaran *IT* (Teknologi Maklumat). Pihak Kementerian Pelajaran boleh membuat sekatan capaian melalui internet di sekolah jika warga sekolah melayari laman yang dianggap boleh menimbulkan kelangsangan.

Pengetahuan tentang pelbagai jenis kelangsangan dalam media akan dapat menyedarkan pelajar remaja untuk tidak meniru pelbagai adegan dan situasi langsung yang dipaparkan. Oleh itu pelajar dapat mengawal tingkah laku dengan lebih berdisiplin dan memudahkan sistem pentadbiran pihak sekolah. Pelajar remaja juga sedar tentang pengaruh dan kesan negatif akibat menonton dan mengakses media yang langsung. Pelajar juga akan dapat menghindarkan diri dari menggunakan masa secara sia-sia kepada aktiviti lain yang lebih berfaedah.

Selain itu, para guru juga dapat mengetahui pengaruh kelangsangan media terhadap pelajar. Oleh itu para pendidik dapat memberikan pertimbangan yang sewajarnya jika pelajar melakukan kesalahan disiplin yang mungkin berpunca dari pengaruh media. Guru-guru juga dapat memberikan nasihat dan panduan kepada pelajar supaya dapat mengimbangi kelangsangan media yang dipaparkan dengan dunia sebenar. Oleh itu pelajar remaja tidak akan mudah terikut-ikut dengan pelbagai watak, adegan dan situasi yang dipaparkan di dalam media.

Kajian ini juga dapat digunakan oleh institusi masyarakat seperti persatuan-persatuan kerajaan dan *NGO* (pertubuhan bukan kerajaan) dalam memahami mengapa para pelajar remaja bertindak langsung. Oleh itu langkah-langkah pencegahan dapat digembelingkan di antara kerajaan dan pelbagai persatuan *NGO* bagi menangani kelangsangan media terhadap remaja. Kerjasama yang erat antara institusi keluarga, masyarakat, swasta dan kerajaan dapat digunakan bagi membimbing dan menunjuk arah remaja supaya bertingkah laku sesuai dengan norma masyarakat dan keperluan negara. Syarikat Telekom Malaysia misalnya telah menawarkan iklan di televisyen, akhbar dan internet supaya memuat turun secara percuma perisian yang dapat menghalang pengguna internet persendirian, kerajaan atau swasta daripada melayari laman web yang lucah dan ganas.

Dapatan kajian ini juga berguna kepada kaunselor sekolah kerana ia dapat membantu pelajar remaja menggunakan media bagi tujuan kepentingan maklumat dan perkembangan kerjaya. Kajian ini juga dapat digunakan untuk merancang program bimbingan dan kaunseling bagi pelajar yang telah terpengaruh dengan

kelangsangan media melalui trait, perkataan dan tingkah laku pelajar remaja. Program bimbingan boleh distrukturkan lebih awal berdasarkan perubahan ciri tingkah laku pelajar. Oleh itu kesedaran pelajar terhadap kelangsangan dapat diterangkan dengan lebih awal dan membolehkan pelajar menggunakan media dalam bentuk yang sihat.

1.9 Skop Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti program-program dalam media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif, perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program dalam media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan, sama ada menonton kelangsangan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung, kisah-kisah langsung yang kerap ditonton oleh pelajar-pelajar agresif dan kekerapan masa menonton media, dan tahap tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar-pelajar agresif kesan menonton kelangsangan dalam media.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini melibatkan responden yang terdiri daripada pelajar-pelajar tingkatan 4 aliran sains dan aliran sastera, sekolah-sekolah menengah daerah Pontian, Johor. Pelajar-pelajar ini terdiri daripada pelajar-pelajar lelaki dan perempuan yang meliputi kaum Melayu, Cina dan India. Dapatan yang terhasil daripada kajian ini hanyalah daripada analisa bilangan pelajar-pelajar agresif di daerah Pontian, Johor sahaja.

Aspek-aspek yang menjadi persoalan dalam kajian ini ialah seperti program-program media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif, perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program media

antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan, menonton kisah-kisah langsung dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar agresif bertingkah laku langsung, kisah-kisah langsung yang kerap ditonton oleh pelajar-pelajar agresif dan kekerapan jumlah masa menonton media, dan tahap tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar agresif kesan daripada menonton kelangsangan dalam media.

Pembolehubah-pembolehubah yang digunakan dalam analisis bagi menjawab persoalan kajian adalah terhad kepada apa yang dinyatakan di dalam instrumen kajian sahaja. Kajian secara tinjauan dijalankan sekali sahaja dalam tempoh tertentu menggunakan soal selidik bagi mendapatkan data-data kajian. Dapatan kajian ini juga sangat bergantung kepada kejujuran pelajar-pelajar yang terbabit sebagai responden dalam memberikan jawapan yang tepat dan benar kepada soal selidik yang dikemukakan. Responden diberi jaminan bahawa respon mereka dalam kajian ini dirahsiakan. Kesahan dan kebolehpercayaan sangat bergantung kepada keikhlasan dan kejujuran jawapan responden.

Kajian ini membuat andaian segala perubahan tingkah laku dari segi kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif adalah disebabkan oleh kesan menonton kelangsangan dalam media. Kajian ini juga tidak mengawal faktor-faktor luar yang boleh mempengaruhi seseorang bertingkah laku langsung seperti suasana keluarga, sistem persekolahan dan konsep sendiri.

1.11 Kerangka Teori

Kajian ini didasarkan kepada teori pembelajaran sosial Bandura (1973) untuk menghuraikan pengaruh kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar. Berdasarkan teori pembelajaran sosial Bandura, penyelidik membina Kerangka Teori Pembelajaran Kelangsangan seperti yang terdapat dalam rajah 1.1.

Penyelidik memilih Teori Pembelajaran Sosial sebagai model kajian kerana teori ini melihat tingkah laku langsung merupakan suatu tingkah laku yang dipelajari dan bukannya satu tingkah laku yang wujud secara semula jadi dalam diri individu. Oleh itu pendekatan teori pembelajaran sosial adalah sesuai pada pandangan penyelidik untuk melihat dan menganalisis isu perlakuan langsung dalam kalangan pelajar agresif kesan menonton kelangsangan dalam media. Menurut Bandura, pelajar-pelajar suka meniru tingkah laku agresif yang dapat dipamerkan secara nyata iaitu tingkah laku fizikal dan verbal. Ini disebabkan dalam usia remaja, seseorang individu itu banyak meneroka dan mempelajari sesuatu termasuklah tingkah laku langsung. Institusi persekolahan pula merupakan tempat yang dapat mempengaruhi remaja bertingkah laku langsung kerana remaja hidup dalam kumpulan '*peer group*' mereka di samping mempelajari cara hidup bersosial.

Ciri-ciri orang yang ditiru pula merupakan individu yang signifikan dengan persekitaran sosial pelajar-pelajar agresif seperti ibu bapa, keluarga dan rakan sebaya (Bandura, 1973). Status dan pangkat memainkan aspek yang sangat penting dalam proses peniruan pelajar-pelajar agresif. Kebiasaannya tingkah laku model yang berstatus dan berpangkat tinggi akan mudah ditiru oleh pelajar agresif berbanding dengan tokoh yang tidak mempunyai personaliti menarik dan rendah statusnya. Watak hero dan heroin merupakan watak utama yang sering ditiru oleh pelajar-pelajar agresif kerana mereka merupakan '*role model*'. Walaupun pelajar-pelajar agresif yang meniru tingkah laku model mengetahui mereka tidak akan mendapat ganjaran seperti model tersebut tetapi mereka tetap akan menirunya kerana bagi mereka tokoh-tokoh tersebut merupakan '*role model*' masyarakat dan mereka akan meniru pelbagai tingkah laku dan cara kehidupan mereka, walau pun tingkah laku tersebut merupakan tingkah laku yang langsung (Bandura, 1986).

Menurut Bandura (1973), personaliti yang menarik juga merupakan ciri-ciri orang yang ditiru. Individu yang berpersonaliti menarik akan sentiasa ditiru oleh pelajar-pelajar berbanding dengan individu yang mempunyai penampilan yang hodoh dan kurang menyenangkan. Bandura mendapati 3 faktor yang mempengaruhi peniruan tingkah laku iaitu karektor model, karektor pemerhati dan kesan atau

ganjaran ke atas perbuatan. Ciri-ciri yang ada pada model mempengaruhi kecenderungan pelajar-pelajar agresif untuk meniru perbuatannya. Dalam kehidupan, kita lebih cenderung dipengaruhi oleh seseorang yang penampilannya seperti kita daripada oleh seseorang yang menampilkan perbezaan yang ketara dengan kita. Jenis tingkah laku juga mempengaruhi pelajar-pelajar agresif untuk menirunya iaitu tingkah laku langsung yang mudah akan lebih cepat ditiru berbanding dengan tingkah laku yang lebih kompleks (Bandura 1973). Biasanya pelajar-pelajar agresif akan mudah meniru tingkah laku langsung yang mempunyai risiko yang rendah berbanding tingkah laku yang mempunyai risiko yang tinggi. Walau bagaimanapun, bagi pelajar yang mempunyai kadar keagresifan yang tinggi mereka akan cuba meniru jenis tingkah laku agresif yang kompleks walaupun mempunyai risiko yang tinggi.

Usia dan jantina model juga memainkan peranan dalam peniruan tingkah laku. Bandura (1973), mendapati pelajar-pelajar agresif lebih cenderung untuk meniru model yang sama jantina dengannya. Ini bererti pelajar agresif lelaki lebih suka meniru perlakuan model lelaki dan begitu juga pelajar agresif perempuan lebih suka meniru tingkah laku model perempuan. Di samping itu, Bandura (1973) juga mendapati golongan pelajar agresif lebih mudah terpengaruh dengan tingkah laku rakan sebaya dan orang lebih dewasa yang menjadi model dalam media. Aspek peniruan ini lebih ketara apabila model tersebut mempunyai kedudukan atau status yang tinggi dalam masyarakat.

Selain daripada itu, Bandura (1973) menyatakan bahawa ciri-ciri peniru pula terdiri daripada individu yang pernah mengalami kejadian atau pengalaman yang menyakitkan atau aversif. Sesuatu peristiwa atau pengalaman aversif yang didapati melalui media akan membangkitkan emosi pelajar tersebut dan seterusnya akan mencetuskan tingkah laku seperti kebergantungan, penarikan diri, agresif dan penggunaan dadah atau alkohol. Oleh itu dengan menonton media, pelajar agresif akan mudah mempelajari dan melihat pelbagai pengalaman model sama ada yang berbentuk positif atau negatif. Kesannya pelajar-pelajar agresif akan menggunakan

segala tingkah laku model yang terlibat yang akan disimpan dalam sistem ingatan pelajar dan diaplikasikan dalam kehidupan.

Sifat semulajadi pemerhati juga amat penting dalam aspek peniruan. Menurut Bandura (1973), biasanya pelajar agresif yang mempunyai konsep sendiri yang rendah akan lebih mudah meniru tingkah laku seseorang model berbanding dengan pelajar agresif yang mempunyai konsep sendiri yang tinggi. Oleh itu mereka suka meniru tingkah laku model yang dianggap lebih istimewa atau sebagai '*role model*' bagi mereka. Tujuan peniruan ini ialah untuk meningkatkan konsep sendiri, mendapatkan pengiktirafan dan penghormatan rakan. Bagi pelajar agresif yang mempunyai konsep sendiri yang tinggi aspek peniruan mereka lebih berbentuk pengekalan dan peneguhan tingkah laku langsung.

Di samping itu jenis tingkah laku juga memainkan peranan penting dalam aspek peniruan kerana biasanya tingkah laku langsung yang berisiko rendah lebih mudah ditiru berbanding dengan tingkah laku yang mempunyai risiko yang tinggi (Bandura, 1973). Usia dan jantina juga merupakan ciri-ciri penting dalam aspek peniruan. Peniru akan mudah meniru tingkah laku rakan sebaya, model yang hampir sama umur dengannya dan mempunyai jantina yang sama.

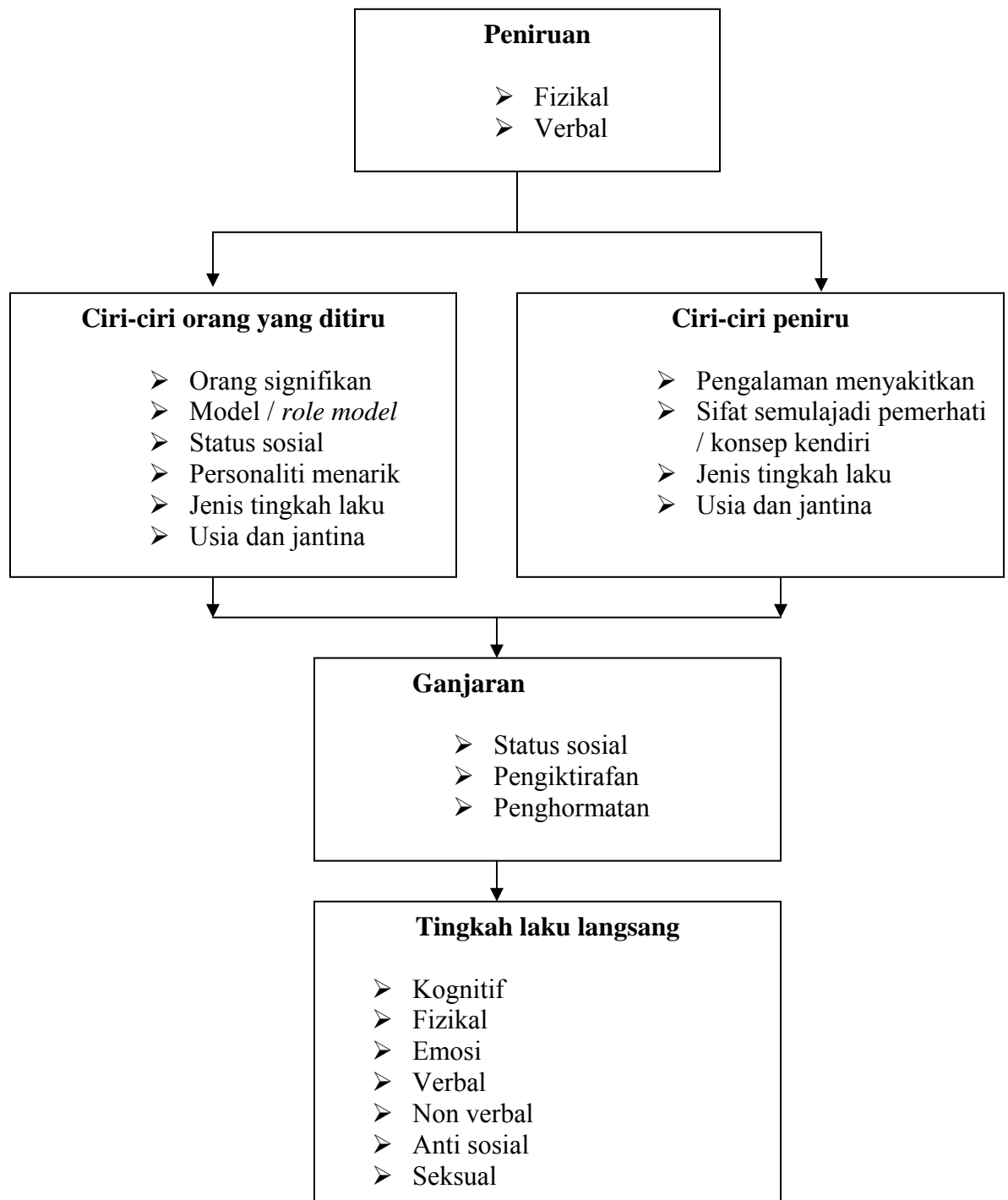
Perolehan insentif seperti pencapaian sesuatu matlamat juga boleh mencetuskan tingkah laku langsung. Melalui media, pelajar agresif dapat melihat bagaimana tokoh-tokoh tertentu yang melakukan kelangsangan mendapat peneguhan atau ganjaran seperti meningkatnya status sosial, pengiktirafan dan penghormatan. Ini menyebabkan pelajar agresif terangsang untuk bertingkah laku langsung bagi mendapat peneguhan daripada rakan sebaya atau pun '*peer group*' seperti mana yang diterima oleh model (Bandura, 1986).

Aspek peniruan juga hanya akan berlaku jika individu tersebut menerima ganjaran seperti meningkatnya taraf sosial, pengiktirafan dan penghormatan daripada orang lain (Bandura, 1973). Jika peniru tidak menerima aspek ganjaran dan peneguhan mereka akan menghindarkan tingkah laku tersebut. Setelah pelajar-

pelajar agresif ini menerima ganjaran dan peneguhan barulah mereka akan bertingkah laku langsung sama ada dalam bentuk kognitif, fizikal, emosi, verbal, nonverbal, antisosial dan sosial.

Kesimpulannya, kerangka teori ini menerangkan proses bagaimana berlakunya teori pembelajaran kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif bermula dengan aspek peniruan, ciri-ciri orang yang ditiru, ciri-ciri peniru, ganjaran dan hasilnya terbentuklah tingkah laku langsung.

Kerangka teori kajian ini digambarkan melalui rajah 1.1 di bawah:



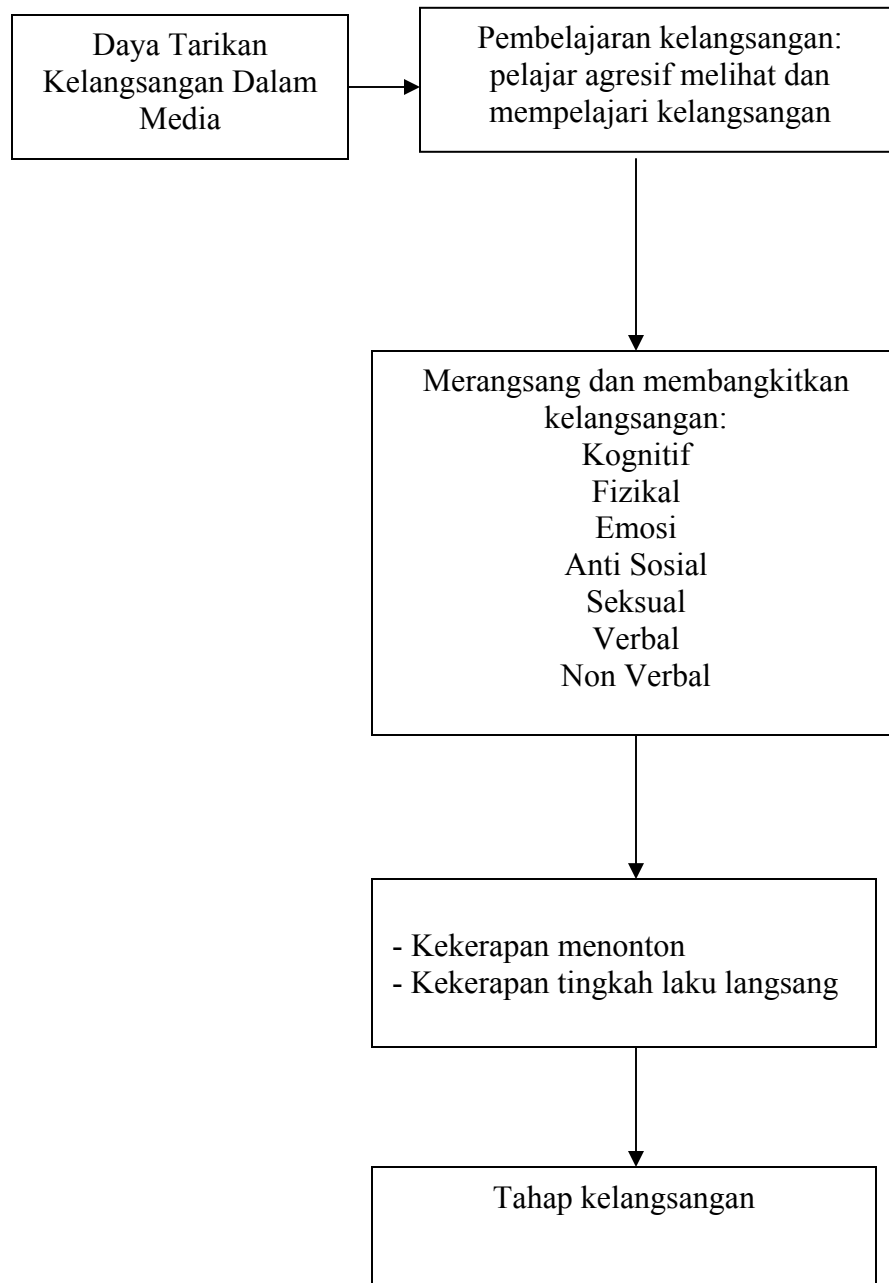
Rajah 1.1: Kerangka Teori Pembelajaran Kelangsangan

1.12 Kerangka Konsep

Berdasarkan Kerangka Teori Pembelajaran Kelangsangan, penyelidik membina kerangka konsep kajian bagi menunjukkan hubungan di antara pembolehubah-pembolehubah yang dikaji seperti yang dipaparkan dalam rajah 1.2 bagi menjelaskan kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar. Kerangka konsep kajian ini menunjukkan 5 pembolehubah penting iaitu daya tarikan kelangsangan dalam media, pembelajaran kelangsangan, media merangsang dan membangkitkan kelangsangan, kekerapan menonton dan tingkah laku langsung, serta tahap kelangsangan.

Program-program yang ditayangkan dalam media mempunyai pelbagai bentuk daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar agresif. Oleh itu apa bila pelajar-pelajar agresif menonton kelangsangan dalam media, mereka akan melihat dan mempelajari tingkah laku langsung tersebut. Kesan menonton kelangsangan dalam media akan merangsang dan membangkitkan kelangsangan dalam bentuk kognitif, fizikal, emosi, anti sosial, seksual, verbal dan non verbal dalam kalangan pelajar-pelajar agresif. Pelajar-pelajar yang telah dirangsang dengan kelangsangan dalam media akan lebih kerap menontonnya dan menyebabkan meningkatnya kekerapan tingkah laku langsung dalam kalangan mereka. Perkara ini kemudian akan menyebabkan meningkatnya tahap tingkah laku langsung dalam kalangan pelajar.

Kesimpulannya, kerangka konsep ini menjelaskan mengenai daya tarikan program-program media, pembelajaran kelangsangan, bangkitan kelangsangan, kekerapan menonton dan tingkah laku langsung serta tahap kelangsangan dalam kalangan pelajar-pelajar agresif.



Rajah 1.2: Kerangka Konsep Kelangsangan Dalam Media dan Kesannya Terhadap Tingkah Laku Agresif Pelajar.

1.13 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan akan diperjelaskan maksudnya mengikut konteks kajian ini. Istilah-istilah tersebut ialah agresif, daya tarikan program-program media, kelangsangan media, kisah-kisah langsung, kekerasan, media, pelajar, pelajar agresif, remaja dan tahap.

1.13.1 Agresif

Menurut Dill dan Dill (1998), tingkah laku agresif merupakan tingkah laku yang dilakukan berdasarkan pengalaman dan rangsangan suasana semasa sehingga menyebabkan seseorang itu melakukan tindakan agresif. Tindakan ini boleh berlaku secara dirancang, serta merta atau disebabkan rangsangan oleh sesuatu situasi. Tindakan agresif ini biasanya merupakan tindakan anti sosial yang tidak sesuai dengan budaya dan agama sesebuah masyarakat.

Menurut Olweus (1978) kelangsangan ialah tingkah laku yang dirangsang oleh kemarahan, keganasan atau sifat bersaing yang diarahkan terhadap orang atau objek lain di sekitar pelangsang mahupun terhadap diri sendiri dan boleh dianggap bertujuan untuk membahayakan. Kecederaan yang dialami boleh berlaku sama ada secara fizikal, emosi (perasaan) dan kognitif. Tindakan kelangsangan mestilah dilakukan dengan niat untuk mencederakan dan sebarang tindakan langsung tetapi tidak disertai dengan niat walau pun mencederakan dianggap bukanlah tingkah laku yang langsung.

Dalam kajian ini kelangsangan (agresif) merujuk kepada tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pelajar bertujuan untuk mencederakan fizikal, emosi dan kognitif pelajar lain seperti membuli, menghina, mencederakan seseorang, pergaduhan, menggores kereta dengan benda tajam, perkataan lucah, keganasan seks, penggunaan senjata berbahaya atau senjata api, pembunuhan dan sebagainya.

1.13.2 Daya Tarikan Program-Program Media

Menurut Heinich *et al.* (1991), media mempunyai daya tarikan bagi memastikan penonton sentiasa terikat untuk menonton media. Terdapat 4 kriteria utama yang menyebabkan penonton sentiasa ingin menonton media iaitu;

- i. Program media menggambarkan kewujudan asli dari sesuatu peristiwa, seseorang, kejadian dan proses sehingga penonton memiliki kepercayaan terhadap objek yang ditontonnya (*Fidelity or realism*).
- ii. Penonton dapat melihat siaran langsung tentang sesuatu peristiwa pada saat yang hampir bersamaan dengan terjadinya peristiwa tersebut, bertemu dengan seseorang atau berkunjung ke suatu tempat dalam waktu yang sangat cepat (*immediacy*).
- iii. Program media memiliki gerakan secara lambat, cepat atau diulang-ulang, terutama untuk tayangan gerak atau psikomotor seperti olah raga, tarian dan sebagainya (*dynamic*).
- iv. Informasi yang disampaikan melalui media seringkali merupakan informasi tentang orang, tempat, atau peristiwa yang berada di luar jangkauan penonton. Dengan kata lain, penonton tidak harus pergi ke tempat atau peristiwa tersebut tetapi cukup dengan menonton media untuk mengetahui sesuatu perkara (*brings people, places, even that could not be seen otherwise including magnification*).

Menurut Neuman (1991), program media berupaya menarik perhatian, menghibur dan memberikan maklumat melalui berbagai jenis program yang meliputi semua peringkat umur manusia. Menurut Seels (2002), program media mempunyai daya tarikan yang sangat tinggi kerana kemampuan program ini dipersembahkan untuk menimbulkan berbagai rasa dan emosi penonton seperti senang, susah, sedih, penderitaan, permasalahan, jalan penyelesaian, sensasi dan kebahagiaan

menyebabkan penonton terlupa sejenak dari permasalahan yang sedang dihadapinya. Oleh yang demikian, media mempunyai kemampuan untuk menyebabkan terjadinya pembelajaran sama ada secara langsung atau tidak langsung.

Dalam kajian ini daya tarikan merujuk kepada 4 aspek daya tarikan program-program media yang dinyatakan oleh Holenda *et al.* (1991) iaitu program media menggambarkan kewujudan secara asli, siaran secara langsung sesuatu peristiwa, memiliki gerakan secara lambat, cepat dan berulang-ulang, dan informasi. Daya tarikan program-program media juga merujuk kepada kepelbagaian rancangan langsung yang disiarkan oleh media untuk menarik perhatian penonton. Rancangan ini meliputi iklan, klip video, tayangan secara langsung dan rancangan yang disediakan oleh pihak media seperti tayangan filem, dokumentari, internet dan sebagainya.

1.13.3 Kelangsangan Media

Menurut Bushman (1998), kelangsangan media ialah bagaimana kandungan rancangan atau siaran yang ditayangkan dalam media mengandungi unsur-unsur perlakuan ganas, hubungan seksual bebas, perkataan langsung, situasi dan suasana kelangsangan (seperti penderitaan dan kekejaman peperangan) dan kelangsangan yang diiktiraf seperti watak hero melakukan pembunuhan dan menjatuhkan lawan dalam permainan bola sepak untuk mengelakkan gol. Menurutnya, kesemua jenis kelangsangan ini disiarkan secara terbuka dan tidak disunting atau jika disunting sekali pun oleh pihak tertentu ia masih banyak memaparkan pelbagai adegan langsung.

Dalam kajian ini kelangsangan media merujuk kepada sebarang bentuk tingkah laku langsung yang ditayangkan oleh media cetak dan media elektronik bertujuan menarik minat penonton menonton rancangan yang disiarkan. Kelangsangan sengaja diwujudkan sebagai pemangkin utama untuk menjadikan rancangan media tersebut mengasyikkan, menyeronokkan dan diminati ramai penonton. Kelangsangan yang dipaparkan mengandungi kelangsangan fizikal,

kognitif dan emosi seperti adegan seram dan menakutkan, peperangan, pergaduhan dan pembunuhan, pertengkaran, kelucahan dan sukan lasak.

1.13.4 Kisah-Kisah Langsung

Menurut Loo (1979), kisah-kisah langsung merupakan kisah-kisah yang merujuk kepada tindakan berbentuk agresif seperti mencederakan, pergaduhan, pembunuhan dan celaan untuk menyelesaikan sesuatu perkara atau masalah. Tindakan agresif ditonjolkan sebagai cara untuk mencapai sesuatu matlamat atau keperluan. Menurut Scherer, Abeles dan Fisher (1975), kisah-kisah langsung boleh dibahagikan kepada kelas-kelas atau kategori tertentu seperti berikut:

- i. Kelas Rendah : Tindakan yang hanya berbentuk verbal seperti (mencela, memfitnah, memaki dan memujuk rayu)
- ii. Kelas Sederhana : Tindakan yang hanya berbentuk fizikal (pergaduhan dan kecederaan fizikal)
- iii. Kelas Tinggi : Tindakan berbentuk gabungan fizikal, verbal dan mental seperti (penindasan, perkosaan dan pembunuhan)

Dalam kajian ini kisah-kisah langsung merujuk kepada 25 kisah-kisah langsung yang dipilih dan ditayangkan melalui media elektronik dan cetak oleh media tempatan sahaja. Dalam kajian ini juga, min peratusan digunakan bagi mengukur kekerapan pelajar-pelajar menonton kisah-kisah langsung yang ditayangkan iaitu amat jarang (0% - 25%), jarang (26% - 50%), kerap (51% - 75%) dan amat kerap (76% - 100%).

1.13.5 Media

Menurut Samsudin (2001), media merupakan alat perantaraan yang menjadi penghubung di antara pemilik media dan sasaran (orang ramai). Media terdiri

daripada media cetak dan media elektronik. Di dalam media terdapat industri kandungan yang menjadi pengisi kepada pelbagai rancangan atau siaran yang dipancarkan oleh media kepada penonton seperti filem, buku, majalah, lintas langsung, berita, dokumentari dan sebagainya. Industri kandungan yang terdapat dalam rancangan pihak syarikat media sebahagiannya diterbitkan oleh syarikat tempatan dan selebihnya diimport. Menurut Liebes dan Curan (1998), media dianggap sebagai satu ruang untuk mengedarkan maklumat agar individu lebih bermaklumat dan juga dianggap sebagai ruang budaya di mana watak dan peristiwa cuba digambarkan setepat mungkin yang akhirnya akan mencorakkan identiti budaya dalam sesebuah masyarakat. Media juga merupakan alat siaran untuk menyebarkan maklumat dan berita kepada orang ramai sama ada dalam bentuk media cetak atau media elektronik.

Dalam kajian ini media merujuk kepada media cetak seperti akhbar, buku, buku cerita, artikel dan majalah dan media elektronik pula ialah seperti radio, televisyen, *vcd*, *dvd*, pemain cakera liut, telefon bimbit dan empayar internet. Walau bagaimanapun dalam kajian ini, 90 peratus media yang dikaji lebih ditumpukan kepada media elektronik memandangkan media ini lebih mudah ditonton atau dilayari dan bentuk visualnya yang bergerak-gerak berbanding dengan media cetak yang perlu dibaca dan visualnya statik.

1.13.6 Kekerapan

Kekerapan bermaksud perkara yang berlaku secara berulang-ulang, berulang kali, berkali-kali dan acap kali (Kamus Dewan, 1990). Dalam kajian ini kekerapan bermaksud kisah-kisah langsung yang sering ditonton oleh pelajar-pelajar agresif dalam masa sebulan. Kekerapan juga merujuk kepada banyaknya jumlah masa yang digunakan oleh pelajar untuk menonton kisah-kisah langsung dalam media. Jumlah masa ini dihitung berdasarkan berapa banyak masa yang digunakan oleh pelajar untuk menonton rancangan media dalam sehari.

1.13.7 Pelajar

Pelajar bermaksud orang yang belajar di sekolah, maktab dan universiti (Kamus Dewan, 1991). Dalam kajian ini, pelajar-pelajar yang dimaksudkan ialah pelajar-pelajar tingkatan 4 dari sekolah-sekolah menengah di daerah Pontian, Johor.

1.13.8 Pelajar Agresif

Menurut Dominick (1984), pelajar agresif bermaksud pelajar yang telah memaparkan tingkah laku dan skrip keagresifan secara berulang sama ada secara sedar atau dibangkitkan oleh rangsangan. Pelajar ini telah mempunyai struktur keagresifan yang disimpan di dalam sistem kognitifnya dan akan menunjukkan keagresifan secara langsung terhadap situasi yang berlaku di persekitarannya.

Menurut Anderson (1997), 5 kriteria pelajar agresif dinilai dari aspek keagresifan kepercayaan dan perangai , persepsi, jangkaan tingkah laku, skrip tingkah laku dan bagaimana pelajar menyesuaikan keagresifan dengan tingkah laku mereka. Kelima-lima perkara ini akan meningkatkan kadar keagresifan pelajar sehingga wujudlah personaliti yang agresif dan situasi agresif.

Dalam kajian ini pelajar agresif merujuk kepada pelajar yang terdapat dalam rekod disiplin dan kaunseling sekolah tertentu. Pelajar-pelajar ini mempunyai kesalahan dari segi kelangsangan tingkah laku fizikal (bergaduh, memukul, membuli, mencuri dan membawa senjata berbahaya), verbal (menghina, memfitnah, memaki, bercakap kasar, menengking, perkataan dan isyarat lucah), nonverbal (isyarat untuk berkelahi, kasar dan lucah) dan antisosial (menyertai kumpulan samseng dan melakukan vandalism di sekolah). Pelajar ini adalah pelajar yang sedang disiasat, telah disiasat, telah dikenakan dendaan atas kesalahan mereka dan pelajar yang telah menerima sesi kaunseling. Pelajar yang mempunyai rekod disiplin selain daripada masalah kelangsangan tidak akan diambil sebagai sampel kajian seperti ponteng, menghisap rokok, tidak membuat kerja sekolah dan sebagainya.

1.13.9 Remaja

Dalam bahasa Inggeris, “*adolescence*” berasal daripada perkataan Latin “*adolescere*” yang bermaksud “membesar” atau “membesar menjadi matang” (Rogers, 1981). Ini bermakna zaman remaja merupakan suatu proses dan bukannya jangkamasa. Proses yang dimaksudkan ialah proses mencapai atau memperolehi sikap dan kepercayaan yang diperlukan demi penglibatan yang berkesan dalam masyarakat. Secara tipikalnya, zaman remaja dilihat sebagai suatu zaman yang dimulai dengan akil baligh dan berakhir apabila memasuki alam dewasa. Ia merupakan suatu zaman transisi antara zaman kanak-kanak dengan zaman dewasa.

Menurut Stanley (1904), zaman remaja merupakan zaman “*storm and stress*”. Ini kerana remaja akan mengalami perubahan secara biologiikal akibat perubahan hormon tubuh badan dan perlu disesuaikan dengan harapan dan kehendak masyarakat. Oleh itu remaja akan sentiasa menghadapi konflik dalam memenuhi keperluan kejantinaan, perkembangan egoistik, tingkah laku tidak menentu, perkembangan *self esteem* dan emosi. Remaja juga bermaksud satu zaman yang dimulai dengan akil baligh dan berakhir apabila memasuki alam dewasa, biasanya pelajar-pelajar ini berumur di antara 12 hingga 17 tahun.

Dalam kajian ini yang dimaksudkan dengan remaja ialah pelajar-pelajar yang berusia 16 tahun yang menuntut dalam tingkatan 4 dari sekolah-sekolah menengah di daerah Pontian, Johor.

1.13.10 Tahap

Tahap ialah had, takat dan peringkat dalam sesuatu perkara (Kamus Dewan, 1992). Dalam kajian ini tahap bermaksud peringkat tingkah laku langsung pelajar yang paling minima seperti mengeluarkan bahasa yang kesat hingga ke tahap tingkah laku langsung paling maksima seperti mencederakan dan membunuh yang dilakukan oleh pelajar-pelajar agresif.

1.14 Penutup

Kajian mengenai kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar ini diharap dapat memberikan gambaran yang tepat untuk menilai sama ada kelangsangan dalam media mempunyai kesan yang negatif terhadap pelajar-pelajar. Kerangka kajian yang digunakan hanyalah sebagai instrumen awal untuk melihat hubungan di antara kelangsangan dalam media dan kesannya terhadap pelajar.